BLUE DRAGON™

ブルードラゴン

CERO
A
全年齢対象

■ 安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉のけいれんやふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク(表面)及びアイコン(裏面)を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

■ このゲームをセーブするためには、最低 456 KB の空き容量が必要です。

CONTENTS

STORY&CHARACTERS

物語と登場人物

10 万年以上の昔 魔法と機械を意のままに操り
隆盛を誇った古代の超文明
その文明が滅んだ理由などとうに忘れ去られてしまった時代
世界の片隅にあるタタと呼ばれる小さな村には
年に一度、不吉な紫の雲とともにやってくる
10 年間ずっと続いている災いがあった

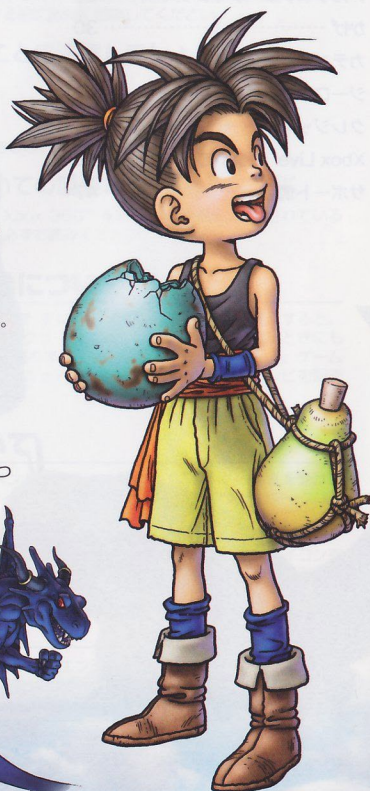
Shu シュウ

好奇心旺盛な 16 歳。
両親は数年前に流行り病で亡くなり、
祖父で鍛冶職人のフーシラじいさんと
2 人で暮らしています。
タタの村では立ち入り禁止になっている
古代遺跡を探検するのが好きです。
何事もあきらめない性格で、
その信念がみんなを引っ張っていきます。

×

Shadow of Dragon

ドラゴン

シュウの [かげ] は、角と巨大な翼を持つ
ドラゴンの姿をしています。

Jiro ジーロ

シュウより１つ年上の同級生で、17歳。
無鉄砲なシュウに対し、
用意周到に計画を立てる慎重派です。
頭は良いのですが、ちょっとズレてることもあり、
計画が失敗するとすぐに落ち込んでしまいます。

Shadow of Minotaur
ミノタウロス

ジーロの［かげ］は、人間の体に猛牛の頭を
持ったミノタウロスの姿をしています。

Kluke クルック

すこしおませな16歳。
１年前、毎年のように村を襲う災厄により
医者だった両親を亡くしています。
その災厄をなくすために、
シュウやジーロとともに立ち上がります。

Shadow of Phoenix
フェニックス

クルックの［かげ］は、伝説の不死鳥である
フェニックスの姿をしています。

Marumaro マルマロ

見た目がコウモリのようなデビー族。
年齢は不詳ですが、
人間にたとえるなら 14 歳くらいです。
普段から無駄に大きな声で話し、
加減というものを知りません。
デビー族の習慣として、感情を踊りで表します。

Shadow of Saber Tiger

サーベルタイガー

マルマロの [かげ] は、恐ろしい牙を持った
古代の猛獣サーベルタイガーの姿をしています。

Zola ゾラ

なぞめいたクールな傭兵。20 歳。
この世界のことをよく知る人物で、
シュウたちにさまざまな情報を与えてくれます。
感情はめったに表に出しませんが、
心強い味方になってくれます。

×

Shadow of Killer Bat

キラーバット

ゾラの [かげ] は、
まるで悪魔のような
キラーバットの姿をしています。

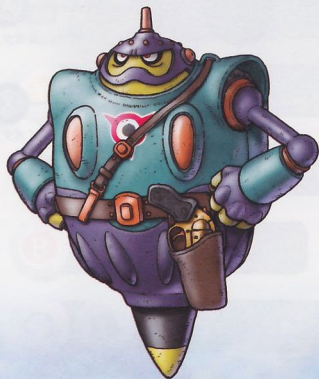
Nene

ネネ

世界の各地に残された
古代の機械を操ることができる、
謎の人物です。
シュウたちより強大な力を持った
[かげ] を操ることができます。
紫 の雲で覆われた
巨大メカット空母の中に住んでおり、
人間たちを苦しめているようです。
その目的は、いったい何なのでしょうか？

Deathroy

デスロイ

ネネが遺跡の中でひろったペット（？）です。
下半身が機械に寄生していて、
ネネの肩につないであります。

Mecha General Szabo

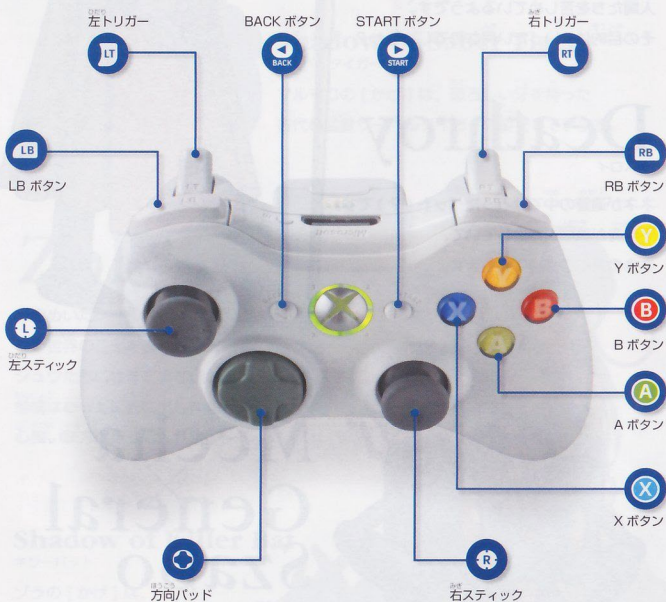
メカ将軍ザボ

ネネに忠誠を誓うメカロボです。
いつもネネのそばにいて、
こまめに動き回ります。

GAME CONTROLS

基本操作方法

基本的な操作方法を紹介します。なお、ここで紹介している操作は初期設定（タイプA）のものです。［キャンプメニュー］にある［コンフィグ］の［そうさ設定（つうじょう）］で、タイプA～Dの中から操作方法を選ぶことができます。（→P.20）

ボタンの名称

フィールド操作

ボタン	操作
LT	視点を自分の向きにする
RT	フィールドメニュー / エンカウントサークルの表示
LB	フィールドスキル 1 の発動
RB	フィールドスキル 2 の発動
X	エンカウント
Y	キャンプメニューの表示
A	調べる / 会話する / 決定
B	キャンセル
L	移動 / フィールドメニューなどの選択
R	視点操作
方向パッド	フィールドメニューなどの選択
START	ワールドマップの表示 / イベントスキップ

バトル操作

ボタン	操作
LB RB	押し続けている間、プレイヤーキャラクターの一時的なステータスの変化を表示
Y	ターゲットの選択時に、モンスターとプレイヤーキャラクター間でカーソルを移動
A	決定 / 行動によっては、押し続けてためる
B	キャンセル
START	ムービースキップ
	バトルコマンドやターゲットなどの選択

BLUE DRAGON

GAME START
ゲームスタート

いよいよシュウたちの冒険が始まります。
画面に [press START] と表示されたら、START ボタンを押してください。

初めから

ストレージ機器にセーブデータが保存されていない場合、使用するストレージ機器の選択後に、主人公のシュウが住むタタの村からゲームがスタートします。

左スティックでシュウを操作してみましょう。いよいよ冒険の始まりです。

途中から

ゲームの途中から再開するときは、[continue]を選んでⒶボタンを押すと、ストレージ機器の選択になります。ストレージ機器、再開するデータの順に選んで、それぞれⒶボタンで決定してください。
[new]を選ぶと、ゲームの最初から始まります。

ディスクの入れ替え

『ブルードラゴン』はディスク３枚組です。
ディスク 2 または 3 のセーブデータがあるときは、そのディスクから直接ゲームを再開することができます。

FIELD SCREEN

フィールド画面

冒険は広大な世界を舞台に行われていきます。
ここでは画面の見方や知っておきたい操作などを紹介します。

画面の見方

○プレイヤーキャラクター
キャンプメニューで先頭にしたプレイヤーキャラクターが表示されます。

○モンスター
シュウたちとバトルを行うモンスターも画面に表示されます。

○簡易ステータス
プレイヤーキャラクターの簡単なステータスが表示されます。

○マップ
周辺の地図が表示されます。ワールドマップでは、地図の代わりに、東西南北を表すコンパスが表示されます。なお、メカットで移動中にコンパスが赤く表示されているときは、その場所で着陸ができないことを表します。

簡易ステータスの見方

名前と顔
現在の［かげ］のカテゴリー
残りのHP(ヒットポイント)
残りのMP(マジックポイント)

移動

左スティックでフィールドを移動します。左スティックを少しだけ傾けると歩き、めいっぱい傾けると走ることができます。

視点変更

移動中に左トリガーを引くと、視点をプレイヤーキャラクターの向きにできます。また、右スティックで視点を上下左右に動かすことができます。

エンカウント

Ⓧボタンを押してモンスターにアタックすると、プレイヤーキャラクターに有利な状態でエンカウントができます。移動しながらⓍボタンを押すと、進行方向へ素早く移動しながらアタックできます。(詳しくは→P.22)

調べる

フィールドで、宝箱や操作可能な機械などの重要なものにプレイヤーキャラクターが近づくと、画面左下にⒶが表示されます。このときⒶボタンを押すと、そこを調べることができます。また、ドアを開けたり、ボタンを押したりするのも、同じくⒶボタンで可能です。

なお、Ⓐが表示された場所以外でも、さまざまな場所を調べることができるので、「あやしいな」と思ったところではⒶボタンを押してみましょう。何もないときは「NOTHING」と表示されます。

キャンプメニュー

Ⓨボタンを押すとキャンプメニューを開くことができます。キャンプメニューでは、ステータスの確認、魔法とアイテムの使用、装備や[かげ]のカテゴリー変更、スキル設定などができます。(詳しくは→P.15)

フィールドメニュー

右トリガー でフィールドメニューとエンカウントサークルが表示されます。
フィールドメニューでは、エンカウントサークルの中にいるモンスターを選んでエンカウントしたり、[フィールドスキル]を設定したりすることができます。(詳しくは→P21、22)

ワールドマップ

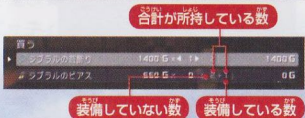
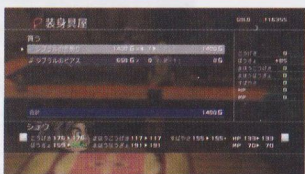
START ボタンを押すと、ワールドマップが表示されます。LB ボタンまたは RB ボタンで、ワールドマップの拡大や縮小ができます。

会話する

街や村にいるキャラクターに近づくと、画面左下に Ⓐ が表示されます。
このとき Ⓐ ボタンを押すと、そのキャラクターと会話することができます。

店（買う・売る）

店では、道具や装身具、呪文書などの売買ができます。

買う：欲しい商品を選んでから左右で個数を決め、Ⓐ ボタンを押します。
売る：売りたい物を選んでから左右で個数を決め、Ⓐ ボタンを押します。

宿屋

宿屋の主人に話しかけると、一泊の値段を教えてくれます。宿屋に泊まると、HP と MP が完全に回復し、ステータス異常も治ります。

セーブポイント

フィールドで光るキューブ状の物体に触れて Ⓐ ボタンを押すと、ゲームデータのセーブが行えます。ストレージ機器、セーブ場所の順に選んで、それぞれ Ⓐ ボタンで決定してください。

チェックポイント

チェックポイントを通過していれば、その直後のバトルでパーティーキャラクターが全滅してしまっても、チェックポイントからゲームを再開することができます。

! 決定ボタンとキャンセルボタンの変更

初期設定の操作では、決定が Ⓐ ボタン、キャンセルが Ⓑ ボタンになっていますが、キャンプメニュー [コンフィグ] の [そうさ設定 (つうじょう)] で、Ⓑ ボタンを決定、Ⓐ ボタンをキャンセルに設定することができます。

※ Xbox 360 本体により提供される機能 (ストレージ機器の決定や、Xbox ガイドで行うサインインするゲーマー プロフィールの決定など) の操作は、Ⓐ ボタンが決定、Ⓑ ボタンがキャンセルで変更されませんので、ご注意ください。画面に表示されるボタンのガイドでご確認ください。

CAMP MENU

キャンプメニュー

Ⓨボタンで開くキャンプメニューについて説明します。
メニューは左スティックの上下で選んで、Ⓐボタンを押してください。

メイン画面の見方

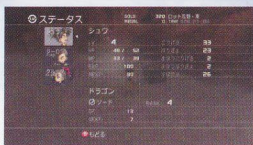
ステータスの見方

先頭へんこう / ゲーム終了

先頭へんこう： LB ボタン か RB ボタン で［★］を動かし、先頭のプレイヤーキャラクターを選びます。フィールドで操作するのはここで先頭にしたプレイヤーキャラクターになります。

ゲーム終了： BACK ボタンを押すとゲームの終了確認の画面になります。「はい」を選んでⒶボタンを押すとゲームを終了できます。

ステータス

プレイヤーキャラクターと［かげ］の詳しいステータスを確認することができます。

ステータスを確認したいプレイヤーキャラクターを上下で選んでください。

プレイヤーキャラクター			
LV	レベル	こうげき	物理的な攻撃力
HP	残りのヒットポイント / 最大ヒットポイント	ぼうぎょ	物理的な攻撃に対する防御力
MP	残りのマジックポイント / 最大マジックポイント	まほうこうげき	魔法の攻撃力
EXP ▶	経験値	まほうぼうぎょ	魔法に対する防御力
NEXT	次のレベルアップに必要な経験値	すばやさ	素早さ
かげ			
SP ▶	シャドウポイント。現在のカテゴリーの経験値	RANK	現在のカテゴリーのランク
NEXT	カテゴリーのランクアップに必要な SP		

状態異常の種類

モンスターから特殊な攻撃を受けるなどして、プレイヤーキャラクターが通常とは異なった状態（状態異常）になるときがあります。状態異常の種類はステータス表示のアイコンで確認してください。なお、毒、におい、石化はフィールドでも状態異常が続きますが、そのほかは戦闘が終わると治ります。

状態	説明	状態	説明
眠り	一定時間眠ってしまい行動できなくなる。ダメージを受けると起きる。	毒	一定時間おきにダメージを受ける。
におい	フィールドで敵に発見されやすくなる。	めがまわる	一定時間目が回って、魔法を使用することができなくなる。
気絶	一定時間フラフラ状態になり、すべての行動を取れなくなる。殴られると起きる。	ケロロン	一定時間、カエルのような生き物になってしまう。攻撃がヒットしても、与えるダメージは減少してしまう。
パニック	一定時間、行動がランダムで選択されてしまう。ダメージを受けると回復する。	しびれ	一定時間、しびれてすべての行動を取れなくなる。
石化	一切行動を取れなくなる。プレイヤーキャラクターが全員石化するとゲームオーバー。	戦闘不能	一切行動を取れなくなる。バトル終了後、HP1 で回復。プレイヤーキャラクターが全員戦闘不能になるとゲームオーバー。

かげ

[かげ] のカテゴリーとランクを確認したり、カテゴリーを変更したりすることができます。

■ [かげ] のカテゴリーを変更する

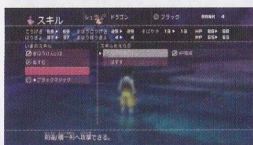
プレイヤーキャラクターを上下で選ぶと、現在のカテゴリー、および解放済みのカテゴリーとそのランクが表示されます。カテゴリーを変更するときは Ⓐ ボタンを押してください。

上下でカテゴリーを選ぶと、そのカテゴリーに変更した場合のステータスの変化が確認できます。Ⓐ ボタンを押して、変更するカテゴリーを決定します。

スキル

装備しているスキルの確認や変更ができます。

■装備するスキルを変更する

プレイヤーキャラクターを上下で選ぶと、[スキルスロット] にはプレイヤーが装備したスキルが、[きほんスキルスロット] には [きほんスキル] が表示されます。装備するスキルを変更するときは、Ⓐ ボタンを押してください。

装備したいスキルスロット、装備するスキルの順に選んで、それぞれ Ⓐ ボタンで決定してください。[はずす] を選ぶと、装備中のスキルをはずすことができます。名前の前に [★] があるスキルは、はずしたり、変更したりすることはできません。

■きほんスキルについて

[きほんスキル] とは、各カテゴリーで最初から覚えていて、装備からはずすことができないスキルです。名前の前に [★] が表示されます。

そうび

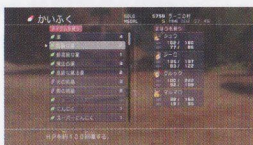
『ブルードラゴン』には、「武器」や「防具」は存在しません。攻撃力や防御力のアップは、さまざまな装身具を装備することによって行われます。

■そうびを変更する

プレイヤーキャラクターを上下で選ぶと、装備中の装身具が表示されます。装備を変更するときは Ⓐ ボタンを押してください。

装備したい場所、装備する装身具の順に選んで、それぞれ Ⓐ ボタンで決定してください。[はずす] を選ぶと、装備中の装身具をはずすことができます。

かいふく

HP や MP の回復とステータス異常の治療をすることができます。左右で [アイテムをつかう] か [まほうをつかう] かを選ぶことができます。

■アイテムを使う

使用するアイテムを選び、プレイヤーキャラクターの誰に使用するか決定します。

■まほうを使う

魔法を唱えるキャラクターと使用する魔法を選び、プレイヤーキャラクターの誰に使用するか決定します。

! キャラクター変更のショートカット

キャンプメニューなどで、画面左上と右上に LB ボタンと RB ボタンのアイコンが表示されたときは、LB ボタンと RB ボタンでプレイヤーキャラクターを素早く切り替えることができます。

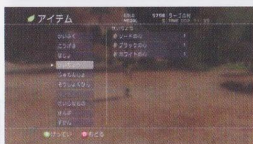
まほう

プレイヤーキャラクターが使用できる魔法を確認したり、回復魔法を使ったりすることができます。

■まほうを使う

魔法を使うプレイヤーキャラクターと使用する魔法を選び、プレイヤーキャラクターの誰に使用するか決定します。

アイテム

所持しているアイテムを、系統ごとに確認することができます。明るい文字で表示されているアイテムは、ここで使用することができます。また [ずかん] では、これまでの記録や、これまでに出会ったモンスターや手に入れたアイテムなどの詳しいデータが確認できます。冒険に役立つヒントが得られるかもしれません。

■アイテムを使う

アイテムの系統と使用するアイテムを選び、プレイヤーキャラクターの誰に使用するか決定します。

たいれつ

[たいれつ] では、バトル中に前列と後列のどちらにポジションをとるか選んでおくことができます。

■たいれつを変更する

ポジションを変更したいプレイヤーキャラクターを選んで Ⓐ ボタンを押してください。上下で前列と後列、左右で並び順が変わります。

■前列・後列の違い

バトル中、前列のプレイヤーキャラクターはモンスターの物理攻撃を受けやすくなり、後列のプレイヤーキャラクターは物理攻撃を受けにくくなります。ただし、後列のキャラクターの物理攻撃は前列のキャラクターより低くなってしまいます。プレイヤーキャラクター、モンスターにかかわらず、魔法による攻撃は前列と後列の影響を受けません。

ワープ

モニュメントと呼ばれる古代文明の機械を、ワープクリップで起動させると、キャンプメニューに［ワープ］という項目が追加されます。

■モニュメントの起動

［ワープクリップ］を入手すると、モニュメントを起動できるようになります。モニュメントを見つけたら、近づいて Ⓐ ボタンを押してください。

■ワープマップ

上下でワープ地点を選んで Ⓐ ボタンを押すと、起動済みのモニュメントへワープできます。LB ボタン か RB ボタン でマップの大きさを切り替えられます。

コンフィグ

ゲームの各種設定を変更できます。メニューを選び左右で設定を変更してください。［初期設定に戻す］を選ぶと、変更したすべての設定を初期設定に戻すことができます。

文字のはやさ	メッセージの表示スピード
文字の大きさ	表示されるメッセージの大きさ
ふりがな	字幕などのふりがなの有無
字幕	字幕表示の有無
バトルヘルプ	バトルヘルプの有無
イベントスキップ	イベントスキップ操作の有効 / 無効
カメラのそうさ	視点の上下左右への操作
BGM	音楽の音量調節
効果音・声	効果音とキャラクターの声の音量調節
バトルの初期ターゲット	バトル開始時にどのモンスターをターゲットにするか
画面の明るさ	画面の明るさ調節
画面位置（左右）	画面の左右位置調節
画面位置（上下）	画面の上下位置調節
そうさ設定（つうじょう）	フィールドでのコントローラー タイプの選択
そうさ設定（メカットシューティング）	メカットシューティングでのコントローラー タイプの選択

セーブ

ワールドマップを移動しているときはセーブができます。ストレージ機器、セーブ場所の順に選んで、それぞれ Ⓐ ボタンで決定します。

FIELD SKILL

フィールドスキル

フィールド移動中に使用できるスキルを［フィールドスキル］と呼びます。
［フィールドスキル］には、モンスターに見つかりにくくなったり、フィールドでモンスターを倒したりできるものなどがあります。

フィールドメニュー

フィールドで右トリガーを引くと、画面右にフィールドメニューが表示されます。ここで下を押すと、フィールドスキルの設定に移ります。

フィールドスキルの設定

［フィールドスキル］はLB ボタンと RB ボタンに設定できます。設定するボタンを選ぶと、パーティーキャラクターが装備しているフィールドスキルが表示されますので、一覧から スキルを選んで設定してください。右トリガーまたは Ⓑ ボタンで［フィールドメニュー］を閉じ、フィールド移動に戻ります。

フィールドスキルの発動

フィールド移動中に LB ボタン か RB ボタン を押すと、各ボタンに設定した［フィールドスキル］を発動させることができます。
2 種類の［フィールドスキル］を同時に発動させることもできるので、バトルを避けたいときや、フィールド上での攻撃を避けるときなどに使っていくとよいでしょう。

BLUE DRAGON

ENCOUNTER
エンカウント

フィールドには、近付くと突然現れるモンスターや、宝箱を守るモンスターなど、さまざまなモンスターがいます。このモンスターとプレイヤーキャラクターが接触してバトルに突入することを［エンカウント］と呼びます。

DETECTED

フィールド移動中にモンスターに見つかってしまうと［DETECTED（発見）］となり、モンスターがプレイヤーキャラクターに近づいてきたり、アタックを仕掛けてきたりします。エンカウントしたくないときは、うまく移動してモンスターから離れましょう。

モンスターとぶつかってエンカウント

左スティックの移動だけでエンカウントすると、プレイヤーキャラクターとモンスターの素早さや、ぶつかった方向などによってバトルの行動順が決まります。なお、モンスターからの攻撃でエンカウントした場合は、プレイヤーキャラクターの行動順が不利になります。

Ⓧ ボタンでエンカウント

プレイヤーキャラクターが Ⓧ ボタンでモンスターに対してアタックし、エンカウントすることができます。この場合、バトル突入時のプレイヤーキャラクターの行動順が有利になります。

特別なエンカウント

モンスターの背後に回ってエンカウントすると［バックアタック］になり、バトルでモンスターの背中側から有利に攻撃ができます。逆に、モンスターに背後からアタックされると［ふいうち］になり、プレイヤーキャラクターの前列と後列が逆になるので注意しましょう。このほか、プレイヤーキャラクターが先制攻撃できる［ファストアタック］や、モンスターから先に攻撃を受ける［せんせいこうげき］といった特別なエンカウントがあるので、いろいろと試してみましょう。

エンカウントサークルを使う

モンスターの近くで右トリガーを引くと、フィールドメニューと同時にフィールド上にエンカウントサークルが表示されます。エンカウントサークルの中にいるモンスターはターゲットマークで囲まれ、画面右のフィールドメニューにモンスター名が表示されます。

■ぜんぶとバトル !!

フィールドメニューの［ぜんぶとバトル !!］を選ぶと、エンカウントサークル内にいるすべてのモンスターとエンカウントします。なお、右を入力すると［ぜんぶとバトル !!］にカーソルがジャンプします。

■こいつとバトル !!/ まとめてバトル !!

エンカウントサークルの中にいるモンスターが複数のとき、フィールドメニューでモンスターを選んで Ⓐ ボタンを押してから［こいつとバトル !!］（複数のモンスターを選んだ場合は［まとめてバトル !!］）を選ぶと、バトルしたいモンスターだけとエンカウントすることができます。

連続バトルとトランスボーナス

複数のモンスターとのエンカウントでバトルが連続して続く場合、バトルとバトルの合間のスロットで［トランスボーナス］を得ることができます。トランスボーナスで得た能力アップは、連続したバトルが終わるまで続きます。

バトルの合間に、画面右に［TRANCE］と表示されるので、Ⓐ ボタンでスロットを止めてください。一定時間 Ⓐ ボタンを押さないでいると、スロットが自動で止まってしまいます。

モンスターファイト

エンカウントサークル内のモンスターが複数のとき、モンスターの名前が黄色く表示されることがあります。名前が黄色いモンスター2体以上とエンカウントすると、モンスター同士でケンカしたり、モンスターがモンスターを食べたりすることがあります。

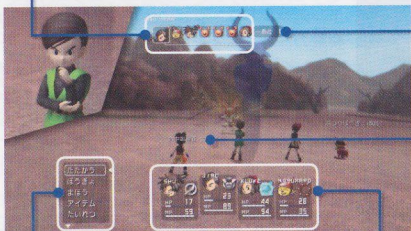
BATTLE
バトル

シュウたちは [かげ] の力を得て、さまざまなモンスターと戦っていきます。ここで戦いを勝ち抜いていくのに必要な知識を覚えましょう。

バトルの進行

画面の見方

○行動順
プレイヤーキャラクターとモンスターの行動順がアイコンで表示されます。

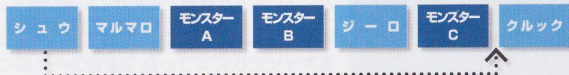
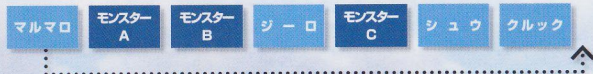
○連続バトルの残り回数
連続バトルの場合、[残りのバトル回数] が表示されます。

○ステータスの変化
LB ボタンまたは RB ボタンを押している間、プレイヤーキャラクターの一時的なステータスの変化が表示されます。

○バトルコマンド
プレイヤーキャラクターの行動を選択します。

○簡易ステータス
プレイヤーキャラクターの簡単なステータスが表示されます。

行動順の例

行動順表示の左側からプレイヤーキャラクターとモンスターは行動できます。この例の場合、最初に行動できるのはシュウということになり、シュウの次はマルマロが行動できます。

シュウ → マルマロ → モンスターA → モンスターB → ジーロ → モンスターC → クルック

シュウが行動を終えると行動順アイコンが並び替えられます。シュウのアイコンは矢印が指していた位置に移動し、シュウの次の行動はモンスター C の行動後になります。次の行動順は、各キャラクターの取った行動や素早さなどによって決まります。

ため行動（チャージ）

行動の種類によって、[ため] という行動をとることができます。ためることができる行動をバトル中に使うと、[ためゲージ] が表示されます。

ためゲージ

Ⓐボタンを押し続けると [ためゲージ] が増減していき、Ⓐボタンを離すとゲージが止まります。[ため] の量が多いと魔法の効果範囲が広くなったり、技が強力になったりします。また、Ⓐボタンを素早く 2 回押して [ため] なしで、魔法や技をすぐに発動させることもできます。

[1]　[2]

■ [ため] が行動順に与える影響

[ため] の量が多いと、発動が遅くなるというデメリットがあります。
上の画面の例では [1] の範囲でゲージを止めると、魔法や技の発動は [クルック] の次になります、[2] の範囲でゲージを止めると、魔法や技の発動は右側の [古代カブト] の次になります。

■ スイートスポットについて

[ためゲージ] のオレンジ色の部分を [スイートスポット] と呼びます。[スイートスポット] でゲージを止めると、MP の消費が少なくなったり、次の行動までの時間が軽減されたりします。

属性について

魔法 / 技 / 装身具 / モンスターなどには、属性を持っているものがあります。属性には [火][水][風][土][聖][闇] の 6 種類があり、モンスターには苦手な属性があったり、あるいは、特定の属性の攻撃は効き目がなかったりします。

例：火属性のモンスターは水属性攻撃が苦手で、火属性攻撃はあまり効かない。ゴーストは聖属性が苦手。

装身具の属性は、その属性の攻撃や魔法の効果を強めたり、その属性の攻撃に対する防御力を高めたりすることができます。

バトルコマンド

たたかう

物理攻撃を行います。
左スティックで攻撃するターゲットを選んで Ⓐ ボタンを押してください。ターゲットを選ぶときに Ⓨ ボタンを押すと、モンスターとプレイヤーキャラクターを交互に選ぶことができます。

■［たいれつ］の影響について

［たいれつ］で後列のポジションにいるプレイヤーキャラクターの攻撃力は、前列のキャラクターより弱くなります。また、後列にいるモンスターを攻撃することは基本的にできません。ただし、スキルの［遠距離攻撃］を装備すると、後列にも攻撃ができるようになります。

ぼうきょ

物理攻撃から身を守ります。
物理攻撃を受けても、ダメージを通常より減らすことができます。スキルの［マジックディフェンス］を装備すると、魔法攻撃も防御することができるようになります。

わざ

［まほうけん］や［ぬすむ］など、装備した技はコマンドに表示され、選んで使用することができます。技名の選択後に、技を使用するターゲットを選んで Ⓐ ボタンを押してください。

まほう

［カテゴリー］固有の魔法や装備している［スキル］の魔法を使用します。
［カテゴリー］を選んで Ⓐ ボタンを押すと、魔法の一覧が表示されるので、使用する魔法を決定します。次に魔法を使用するターゲットを選んで Ⓐ ボタンを押してください。

アイテム

アイテムを使用します。
［攻撃系］［回復系］［補助系］の中からアイテムの系統を選んで Ⓐ ボタンを押すと、アイテムの一覧が表示されるので、使用するアイテムを決定します。次にアイテムを使用するターゲットを選んで Ⓐ ボタンを押してください。

たいれつ

プレイヤーキャラクターの前列と後列を入れ替えることができます。

にげる

バトルから逃げ出します。
ただし、必ず逃げられるとは限りません。もし［にげる］に失敗すると、行動順を 1 回無駄にしてしまうことになります。

状態変化

戦闘中に、モンスターからの魔法などで、特殊な状態に陥ることがあります。それぞれの状態変化からは、特定の魔法またはアイテムで元に戻ることができます。

凍結	一切行動を取れなくなる。火属性ダメージで復活。
炎上	体が炎に包まれ、継続してダメージを受ける。 水属性ダメージで炎上が消える。
ゾンビ	仲間に攻撃し、モンスターには攻撃しなくなる。 プレイヤーキャラクターが全員ゾンビになるとゲームオーバー。
封印	［かげ］を封印される。
幽体	物理攻撃がまったく当たらなくなる。魔法攻撃は有効。

バトル終了後

リザルト

バトルに勝利すると結果が表示されます。各プレイヤーキャラクターのステータスに、経験値などが加算されます。

経験値（exp）：バトルで手に入った経験値。

影成長（sp）：バトルで手に入った使用中の［かげ］の経験値。

コンボ：同時にエンカウントしたモンスターのパーティーの数。

ゴールド：バトルで手に入ったゴールド。

■ Category Unlocked

プレイヤーキャラクターのレベルが一定数アップするごとに［Category Unlocked］と表示され、新しいカテゴリーを解放することができます。カテゴリー一覧が表示されますので、解放したいカテゴリーを選んで Ⓐ ボタンを押してください。

■ New Skill

プレイヤーキャラクターの［かげ］が何段階かランクアップすると［New Skill］と表示され、新しいスキルが手に入ります。

ゲームオーバー

プレイヤーキャラクター全員が戦闘不能状態(HPが0になる/全員が石化など)になると、ゲームオーバーです。

■ continue

ゲームオーバー 画面で Ⓐ ボタンを押すと、［continue/new］に戻ります。ゲームを再開するときは、［continue］を選んで Ⓐ ボタンを押してください。

■リスタート

バトルの直前に、チェックポイントがあった場合は、その直後のバトルでプレイヤーキャラクターが全滅してしまっても、チェックポイントからゲームを再開することができます。

MECHAT SHOOTING
メカットシューティング

ゲームが進んでいくと、プレイヤーキャラクターたちが［メカット］と呼ばれるマシンに乗り込んで、3D 画面のシューティングを行うことがあります。

メカットシューティング画面の見方

■メカットは自動的に移動し、敵への攻撃は機銃とミサイルで行います。機銃はⒶボタンを押し続けると連射します。左スティックで照準を敵に合わせて攻撃してください。敵が撃ってくるミサイルなども撃ち落とせます。また、LB ボタンと RB ボタン、または左トリガーと右トリガーで、左右へ90度ずつ向きを変えることができます。START ボタンでポーズとポーズの解除です。

■機銃の弾数は無制限ですが、連続使用すると熱量ゲージが増えていき、ゲージが満タンになってしまうと、機銃が一定時間使用不能になってしまいます。ゲージが満タンになる前に機銃の使用を止めれば、熱量ゲージは減っていきます。

■ミサイルは Ⓑ ボタンを押し続けるとロックオンし、 Ⓑ ボタンを離すと発射されます。ミサイルは爆発するまで敵を自動追跡しますが、敵が射程距離の外に移動してしまうと命中しません。ミサイル弾数が 0 になると発射できなくなるので、敵のミサイルや機雷を機銃で撃ち落とすと出現する黄色のアイテムボックスでミサイルを補給してください。

■敵からの攻撃でダメージを受けると体力ゲージが減っていき、0 になるとゲームオーバーです。青色のアイテムボックスを出現させると、体力ゲージを少し回復できます。またメカットを強化してバリアが使える状態であれば、バリア使用回数がなくなるまで自動で敵のリングレーザーを防ぐことができます。

※ここで紹介している操作は初期設定（タイプ A）のものです。［キャンプメニュー］にある［コンフィグ］の［そうさ設定（メカットシューティング）］で、タイプ A～D の中から操作方法を選ぶことができます。（→P.20）

SHADOW

かげ

『ブルードラゴン』でのプレイヤーキャラクターたちは、[かげ] という特殊な能力を使ってモンスターたちとバトルをくり広げ、世界を冒険していきます。

[カテゴリー] とは

[カテゴリー] とは、[かげ] が持つ、さまざまな能力のタイプのことです。このカテゴリーを切り替えると、プレイヤーキャラクターのステータスが変化し、異なったスキルを使うことができるようになります。

■カテゴリーの解放

最初は、限られたカテゴリーへ変更できるだけですが、プレイヤーキャラクターのレベルが一定数アップするごとにカテゴリーの解放が行われ、変更できるカテゴリーが増えていきます。

■SP の獲得とランクアップ

それぞれのカテゴリーごとに、SP (シャドウポイント) と呼ばれるカテゴリーの経験値があります。モンスターとのバトルで SP を獲得していくことで、カテゴリーのランクがアップしていきます。

[スキル] とは

それぞれの [カテゴリー] は、[スキル] というカテゴリー固有の魔法や技を持っています。カテゴリーのランクが設定されたランクに達するごとに、新しい [スキル] を覚えていきます。

スキルには以下の種類があります。

○装備しただけで効果を発揮するスキル
HP 吸収、格闘の心、ブラックジェネレートなど

○バトル中などに使用することで効果を発揮するスキル
まほうけん、なぎはらう、ホワイトマジックなど

○フィールド移動中に使用できるスキル (フィールドスキル)
バリバリア、シビレダマ、ステルス

スキルの装備

各カテゴリーで最初から覚えていて、装備からはずすことができないスキルを［きほんスキル］と呼び、名前の前に［★］が表示されます。きほんスキル以外のスキルは、スキルスロットの数だけ、キャンプメニューの［スキル］で装備することができます。現在のカテゴリーで覚えたスキルだけではなく、他のカテゴリーで覚えたスキルも装備可能です。これにより、異なったカテゴリーで覚えたスキルも、ひとつのカテゴリーで使用することができます。

例： モンクで、ソードカテゴリーの［なぎはらう］を装備すれば、なぎはらうをためて使えるようになります。

［かげ］の成長

［かげ］の成長において、［カテゴリーへんこう］と［スキルのせってい］が重要なポイントとなります

モンスターとのバトルで、［かげ］のカテゴリーをランクアップさせていくことで、新しいスキルを覚えていく。

レベルアップによるカテゴリーの解放で、新しいカテゴリーが解放される。また、カテゴリーの解放で新しいカテゴリーへ変更できる。

まだ育てていない新しいカテゴリーへ変更。他のカテゴリーのスキルを装備することで、さまざまな戦い方が可能。

新しいカテゴリーをランクアップさせていくことで、さらに新しいスキルを覚えていく。

以上のようなサイクルで、カテゴリーの解放と複数のカテゴリーをランクアップさせることによって、使用できるスキルが増えていきます。

CATEGORY&SKILL

カテゴリーとスキル

[かげ] の [カテゴリー] のそれぞれの特徴、およびランクによってどのようなスキルや魔法を覚えるかを紹介します。

ソード

〈物理攻撃と多彩な属性攻撃の魔法剣士〉

きほんスキル　まほうけん

通常の物理攻撃に加え、MP を使って自分の攻撃に多彩な属性攻撃を宿すことができる、攻撃万能タイプです。MP の成長率も高めで、スキル設定で魔法を装備すれば、魔法も十分に使いこなせます。防御力もかなりあるので、前列で攻撃に専念させましょう。

ランク	スキル名	スキル効果または使用できる技	追加効果	MP
2	まほうけん LV1	フレアソード (単体にフレアを宿したダメージ) ウインドソード (単体にウインドを宿したダメージ) ウォーターソード (単体にウォーターを宿したダメージ)		5 5 5
5	なぎはらう 1	前列／横一列にダメージ (1 体に与えるダメージは少なくなる)		
8	まほうけん LV2	グランドソード (単体にグランドを宿したダメージ) シャインソード (単体にシャインを宿したダメージ) シャドウソード (単体にシャドウを宿したダメージ)		5 5 5
11	HP 吸収	ダメージを HP に吸収する。		
14	まほうけん LV3	フレアラソード (単体にフレアラを宿したダメージ) ウインダソード (単体にウインダを宿したダメージ) ウォータラソード (単体にウォータラを宿したダメージ)	物理攻撃力 25% ダウン 防御力 25% ダウン スピード 25% ダウン	10 10 10
17	なぎはらう 2	前列／横一列にダメージを与える。なぎはらう 1 の強化版。		
20	まほうけん LV4	グランダソード (単体にグランダを宿したダメージ) シャイラソード (単体にシャイラを宿したダメージ) シャドラソード (単体にシャドラを宿したダメージ)	回避率 50% ダウン 不死生命を消滅あり 物理命中ダウン	10 10 10
23	クリティカルダメージアップ	クリティカルによるダメージが上昇する。		
26	まほうけん LV5	フレアラスソード (単体にフレアラスを宿したダメージ) ウインデスソード (単体にウインデスを宿したダメージ) ウォータラスソード(単体にウォータラスを宿したダメージ)	パニックの発動あり めがまわるの発動あり 眠りの発動あり	25 25 25
29	MP 吸収	ダメージを MP に吸収する。		
32	まほうけん LV6	グランデスソード (単体にグランデスを宿したダメージ) イレースソード (単体にイレースを宿したダメージ) シャデスソード (単体にシャデスを宿したダメージ)	石化の発動あり 補助効果を消去 戦闘不能の発動あり	25 25 25

■まほうけんについて

まほうけんに属するそれぞれの技は、ソードカテゴリーであれば、その技が宿す魔法の呪文書を入手することで使用できるようになります。他のカテゴリーでまほうけんを装備した場合、使用できる技は、まほうけんのレベルによって制限されます。

ブラック

〈攻撃魔法の達人〉

きほんスキル　ブラックマジック

多彩な攻撃魔法を持ち、モンスター全体に対する攻撃魔法はバトルで頼りになります。MP の増え方も最も大きく、さらに［最大 MP+50%］のスキルまで覚えれば、MP 消費量の多い魔法もガンガン使えます。魔法防御は標準以上ですが、物理防御力が少々弱いので、後列へ配置させましょう。

ランク	スキル名	スキル効果または使用できる魔法	ため	MP
4	ブラックマジック LV1	フレア（単体に炎属性の小ダメージ。生物や不死生命に有効） ウインド（単体に風属性の小ダメージ。飛行タイプなどに有効） ウォーター（一列に水属性の小ダメージ。うんちなどに有効）	効果量 範囲 効果量	6 8 10
8	ブラックジェネレート	フィールドを歩くと徐々に MP が回復する。		
12	ブラックマジック LV2	グランド（全体に土属性の小ダメージ。巨体タイプ、ゴーレム系などに有効） パーティクル（単体の HP を吸収） シャドウ（単体に闇属性の小ダメージ。命中率ダウン）	効果量 効果量 効果量	14 20 12
16	ブラックマジック LV3	フレアラ（単体に炎属性の中ダメージ） ウインダ（単体に風属性の中ダメージ） ウォータラ（一列に水属性の中ダメージ）	効果量 範囲 効果量	12 16 20
20	最大 MP + 25%	最大 MP が 25% 増加する。		
24	ブラックマジック LV4	グランダ（全体に土属性の中ダメージ） パーティクラ（単体の MP を吸収） シャドラ（単体に闇属性の中ダメージ。毒効果追加）	効果量 効果量 効果量	28 10 24
28	ブラックマジック LV5	フレアラス（単体に炎属性の大ダメージ） ウインデス（単体に風属性の大ダメージ） ウォータラス（一列に水属性の大ダメージ）	効果量 範囲 効果量	24 32 40
32	最大 MP + 50%	最大 MP が 50% 増加する。		
36	ブラックマジック LV6	グランデス（全体に土属性の大ダメージ） パーティケス（単体の HP と MP を吸収） シャデス（単体に闇属性の大ダメージ。戦闘不能効果追加）	効果量 効果量 効果量	56 30 48

■魔法について

ブラックマジック／ホワイトマジック／パワーマジック／バリアマジックに属する魔法は、その魔法の本来のカテゴリーで使用するとき（きほんスキルに表示されているとき）は、レベルに関係なく、呪文書を入手した時点から使用することができます。しかし、他のカテゴリーでマジックを装備した場合、使用できる魔法の種類は、そのマジックのレベルによって制限されます。

ホワイト

〈バトルにかかせない回復魔法が得意〉

きほんスキル　ホワイトマジック

HP 回復のヒール系魔法はバトルには必須。ステータス異常の回復も一手に引き受ける、パーティーには欠かせない存在です。聖属性の攻撃魔法もゴーストなどに大変有効です。物理防御力は弱いので、後列でサポートに徹しましょう。

ランク	スキル名	スキル効果または使用できる魔法	ため	MP
3	ホワイトマジック LV1	ヒール（単体の HP を小回復） キュアポイ（単体の毒を回復） シャイン（単体に聖属性のダメージを与え、気絶させることがある）	効果量 範囲 効果量	6 8 9
6	アイテム効果アップ	アイテムの効果量を増加する。		
9	ホワイトマジック LV2	キュアケロ（単体のケロロンを回復） ゼヒール（全体の HP を小回復） ジェネレ（単体の HP を徐々に回復）	範囲 効果量 範囲	10 12 10
12	連続アイテム	同時にふたつまでアイテムを使用できる。		
15	ホワイトマジック LV3	ヒーラ（単体の HP を中回復） リライヴ（単体の戦闘不能を回復） キャンセル（単体のチャージをキャンセルすることがある）	効果量 効果量 範囲	12 25 14
18	ホワイトジェネレート	歩くと徐々に HP が回復する。		
21	ホワイトマジック LV4	キュアパラ（単体のしびれを回復） ゼヒーラ（全体の HP を中回復） シャイラ（全体に聖属性のダメージを与え、気絶させることがある）	範囲 効果量 効果量	20 24 22
24	ホワイトマジック LV5	ヒーラス（単体の HP を大回復） ジェネラ（単体の HP を 徐々に回復） イレース（単体の補助効果を消去）	効果量 範囲 範囲	24 28 32
27	ホワイトマジック LV6	キュアオール（単体の状態異常をすべて回復） ゼヒーラス（全体の HP を大回復） プール（戦闘不能を復活。ためると、復活時の HP が増える）	範囲 効果量 効果量	30 48 40
30	魔法クイックチャージ	チャージ時間が 50% になる。		
33	リンカーネーション	戦闘不能に陥ると、1 回だけ完全復活する		

■ゴーストとのバトル

ゴーストは、回復魔法でダメージを与えることができます。

パワー

〈敵を弱体化する魔法でバトルをサポート〉

きほんスキル　パワーマジック

モンスターのスピードを下げたり、味方のステータスを一時的にアップさせたりなどの補助魔法を得意とするパーティーのサポート役です。物理防御力、魔法防御力共にある方なので、前列、後列のどちらに配置しても良いでしょう。

ランク	スキル名	スキル効果または使用できる魔法	ため	MP
3	パワーマジック LV1	スロウ（単体のスピードを 50% 下げる） スリープ（全体を眠りにする。弱いモンスターに有効） ノンヒット（単体の命中率を 35% に下げる）	範囲 時間 範囲	10 8 6
7	パワーマジック LV2	クイック（単体のスピードを 9% 上げる） ロスト（単体を目が回るにする。魔法が唱えられなくなる） ポイゾン（単体を毒にする。毒ダメージ 25%）	範囲 範囲 範囲	12 12 10
11	パワーマジック LV3	スロワ（単体のスピードを 100% 下げる） コンフューズ（単体をパニックにする。頭の弱いモンスターに有効） ウィーク（単体の回避率を下げる）	範囲 確率 範囲	20 16 15
15	効果時間 + 50%	魔法の効果時間が 50% 延長される。		
19	パワーマジック LV4	クイッカ（単体のスピードを 29% 上げる） ケロロン（前衛 / 単体をケロロンにする。生物に有効） ストレングス（単体の物理攻撃力を上げる）	範囲 範囲 範囲	24 18 20
23	パワーマジック LV5	スロエス（単体のスピードを 150% 下げる） パラライズ（単体をしびれにする） マックスアップ(HP の MAX がアップする。重ねてかけることができる）	範囲 範囲 範囲	40 20 36
27	魔法の心	魔法攻撃補正がパワーと同じになる。		
31	パワーマジック LV6	クイッケス（単体のスピードを 50% 上げる） カース（単体の物理 / 魔法攻撃力を下げる。強力なモンスターに対して有効） マジック（単体の魔法ダメージを上げる）	範囲 範囲 範囲	48 24 50
35	連続魔法	同時に 2 つまで魔法を唱えられる。		

バリア

〈味方を強化する魔法でバトルをサポート〉

きほんスキル　バリアマジック

防御系の魔法を得意としていて、ダメージを弱めるだけではなく、攻撃を完全に受けなくすることもできるのが魅力です。フィールドスキルの［バリバリア 3］まで使えれば、移動中に大変重宝します。魔法防御力は最強ですが、物理防御力は比較的弱くなります。ただし、HP は高く、HP の成長も早い方です。

ランク	スキル名	スキル効果または使用できる魔法	ため	MP
3	バリアマジック LV1	シールド（単体に物理バリア） シェル（前列 / 単体に魔法バリア） ヒールアンプ（単体の魔法回復量がアップ）	効果量 効果量 効果量	10 10 12
6	バリバリア 1	フィールドスキル。フィールドで敵を弾き飛ばし、弱いモンスターは消滅。発動で 5、モンスターを倒した場合 30 の MP を消費する。獲得 SP は 1/3。バリバリアは、プレイヤーキャラクターより強いモンスターや初めて会うモンスターには効かない。		5
9	バリアマジック LV2	フロア（前列 / 単体にダメージ床） レジスト（単体の毒 / 眠りを防ぐ） ウォール（前列 / 単体の物理攻撃を無効化）	効果量 範囲 範囲	8 10 12
12	魔法の壁	魔法防御補正がバリアと同じになる。		
15	バリアマジック LV3	シールダ（前列 / 単体に物理バリア） シェラ（単体に魔法バリア） リフレクト（単体に魔法反射バリア）	範囲 範囲 範囲	20 20 25
18	バリアマジック LV4	フロアラ（前列 / 一列にダメージ床） レジスタ（単体のパニック / 痺れを防ぐ） ウォーラ（前列 / 単体の魔法攻撃を無効化）	効果量 範囲 範囲	16 15 24
21	バリバリア 2	フィールドスキル。フィールドで敵を弾き飛ばし、弱いモンスターは消滅。発動で 5、モンスターを倒した場合 10 の MP を消費する。獲得 SP は 1/2。バリバリア 1 の強化版。		5
24	ピンチでバリア	瀕死に陥ると強力なバリアを張る		
27	バリアマジック LV5	シールデス（単体に物理バリア） シェラス（単体に魔法バリア） リフレクタ（単体に魔法反射バリア）	範囲 範囲 範囲	40 40 45
30	バリアマジック LV6	フロアラス（前列 / 一列にダメージ床） レジスタス（単体の石化 / 即死を防ぐ） ウォーラス（前列 / 単体の物理、魔法攻撃を無効化）	効果量 範囲 範囲	32 20 48
50	バリバリア 3	フィールドスキル。フィールドで敵を弾き飛ばし、弱いモンスターは消滅。獲得 SP は 1/2。バリバリア 2 の強化版。 発動で 5、モンスターを倒した場合 1 だけ MP を消費する。		5

アサシン

〈行動の素早さで防御の弱さをカバー〉

きほんスキル　セキュリティ

素早さが非常に高く、トリッキーな攻撃が得意です。先に攻撃を仕掛けやすく、防御力は低めですが物理攻撃力が高いので、前列で攻撃に専念させましょう。

ランク	スキル名	スキル効果または使用できる技
2	ぬすむ	アイテムを盗む。
5	セキュリティ	アイテムやゴールドを盗まれなくなる。
8	シビレダマ	フィールドスキル。フィールドで、痺れ爆弾を投げつける。
11	交渉術	ショップでの取引が有利になる。道具屋や装身具屋だけではなく、宿屋でも有効。
14	忍者のこなし	すばやさ補正がアサシンと同じになる。
17	ステルス	フィールドスキル。フィールドで、敵に見つからなくなる。
20	奇襲	先制攻撃を仕掛けやすくなる。
23	ぶんどる	[たたかう] でアイテムを盗める
26	遠距離攻撃	隊列に関係なく、[たたかう] で攻撃ができる。
29	あやつる	モンスターを操り、モンスターのスキルを使用できる。 ただし、1 人で操ることができるのは 1 体のみ。
32	トレジャーハント	より良いアイテムを盗みやすくなる。
35	連続攻撃	[たたかう] が二回攻撃になる。

モンク

〈魔法は苦手だがチャージの攻撃力は最強〉

きほんスキル　チャージアタック

ためを使った物理攻撃が得意で、攻撃力は全カテゴリー中最大です。HPの成長も比較的早く、前列でガンガン攻撃させていきましょう。

ランク	スキル名	スキル効果または使用できる技
4	コイオーラ	フィールドで、敵がパーティを執拗に狙うようになる。
7	カウンター	直接攻撃に対してカウンターする。
10	ヨガ	自分のHPと状態異常を回復する。
13	チャージアタック	チャージで[たたかう]の威力を上げる。[まほうけん]や[なぎはらう]にも有効。
16	クリティカル率アップ	クリティカルの発生率が上昇する。
19	格闘の心	攻撃補正がモンクと同じになる。
22	オラオーラ	フィールドで、弱い敵がパーティーから逃げるようになる。
25	チャージバースト	チャージ で[たたかう]の範囲を広げる。[まほうけん]にも有効。
28	ハダカの奥義	そうびに空欄があるほど戦闘能力が上昇する。
31	絶対カウンター	直接攻撃に対して必ずカウンターする。カウンターの強化版。

■[チャージバースト]について

通常の[たたかう]では、後列のモンスターへ攻撃することができませんが、[チャージバースト]を装備して範囲を広げて攻撃することで、間接的に後列への物理攻撃が可能になります。

アーマー

〈HP最大＆物理防御最強〉

きほんスキル　かばう

最大HPを増やすスキルがあり、レベルアップ時のHPの成長も一番大きなカテゴリーです。物理防御力が高く、防御系のスキルも多いので、敵の攻撃を受ける役割として前列に配置すると良いでしょう。

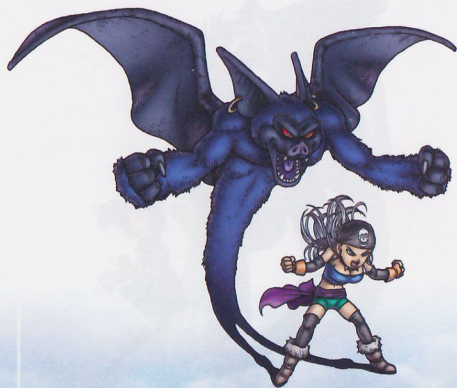
ランク	スキル名	スキル効果
3	かばう	ピンチの仲間をかばう。物理的な攻撃だけではなく、魔法にも有効。
6	マジックディフェンス	防御が魔法に対しても有効になる。
9	最大HP+25％	最大HPが25%増加する。
12	剣士の壁	防御補正がアーマーと同じになる。
15	警戒	敵の先制攻撃を無効化する。
18	チャージディフェンス	［ぼうぎょ］でチャージした分だけ、ダメージをより軽減する。
21	ふいうち無効	フィールドで、モンスターのふいうちを無効化する。
24	たえる	HPがない場合、MPを使ってダメージを受ける。
27	最大HP+50％	最大HPが50%増加する。最大HP+25%の強化版
30	なんでもかばう	仲間への攻撃をすべてかばう。 物理的な攻撃だけではなく、魔法攻撃にも有効。［かばう］とは別のスキル。
33	バーサーカー	［たたかう］がHPが少ないほど強くなる。

コンビネーション

〈究極のスキルを持つカテゴリー〉

きほんスキル　アクセサリ+1

スキルとそうびスロットを増やすことのできるカテゴリー。あらゆるスキルを使いこなすことが可能になる究極のカテゴリーですが、すべてのステータスが平均より劣り、成長も望めませんので、スキルスロットの使い方が重要です。

ランク	スキル名	スキル効果
4	アクセサリ +1	スペシャルな装身具を 1 つ装備できる。
8	スキル +2	スキルスロットを 2 個追加する。
11	スキル +3	スキルスロットを 3 個追加する。スキル +2 の強化版。
15	スキル +4	スキルスロットを 4 個追加する。スキル +3 の強化版。
18	アクセサリ +2	スペシャルな装身具を 2 つ装備できる。アクセサリ +1 の強化版。
22	スキル +5	スキルスロットを 5 個追加する。スキル +4 の強化版。
25	スキル +6	スキルスロットを 6 個追加する。スキル +5 の強化版。
29	スキル +7	スキルスロットを 7 個追加する。スキル +6 の強化版。
32	アクセサリ + 3	スペシャルな装身具を 3 つ装備できる。アクセサリ +2 の強化版。
36	スキル + 8	スキルスロットを 8 個追加する。スキル +7 の強化版。

パーティーバランスについて

最大5人になるパーティー内で、[カテゴリー]の振り分けをどのようにするかで、ゲームクリアへの道のりが違ってきます。
ここでは代表的な3タイプのパーティーを紹介しますが、ゲームを進めながら自分のプレイスタイルに合ったパーティーのタイプを見つけていくとよいでしょう。

バランス重視のパーティー

[前列]	[後列]
ソード	ホワイト
モンク	ブラック
アサシン	

■前列はソードのまほうけんと、モンク/アサシンで物理攻撃。後列はホワイトがHPの回復と補助魔法でサポートしつつ、ブラックが魔法攻撃。

■行動の素早いアサシンにホワイトマジックやパワーマジックのスキルを装備させるのもよい。

物理攻撃重視のパーティー

[前列]	[後列]
ソード	ホワイト
ソード	パワー
モンク	

■前列はソード×2のまほうけんと、体力のあるモンクで直接攻撃。後列はホワイトがHPを回復し、パワーが補助魔法。

■パワーの代わりにバリアを入れて、ダメージ軽減のサポートをさせてもよい。

魔法攻撃重視のパーティー

[前列]	[後列]
アーマー	ホワイト
	ブラック
	ブラック
	バリア

■前列のアーマーが物理攻撃を受ける役目。後列はホワイトがHPを回復し、バリアが防御魔法。ブラック×2で魔法攻撃。

■バリアはアーマー優先で防御魔法をかけてから、ホワイト/ブラックのサポートを。

JIRO'S TIPS

ジーロのひとりごと…

シュウやマルマロは僕の話をろくに聞いてくれないけど……
ここでちょっとアドバイスを聞いてくれるかな？

エリアが変わると、モンスターが急に強くなったりするから注意しよう。
未知のエリアには、**十分にレベルアップ**してから進むようにしようね。

ボスキャラクターとのバトルでは、**攻撃パターンを見抜く**ことが重要だよ。よく観察して効率的に戦おう。

噂では、世界のどこかに**謎の冒険家**がいるらしいよ。
出会った人にいいアイテムを売ってくれるって情報もあるけど、本当なのかなぁ…。

バトル中に［古代事典］を使うと、いいことがあるみたいだ。

セーブポイントを見つけたら、必ずデータをセーブをした方がいいね。村や街から冒険に出かける前にも必ずセーブしよう。
冒険の一番の近道は**こまめなデータセーブ**だよ。

コンビネーションカテゴリーをランクアップさせていくと、他のカテゴリーより**多くのスキルを装備**できるようになるよ。あと、コンビネーションカテゴリーのスキルじゃないと身につけられない**特殊なアクセサリ**もあるらしい。

画面の左下に Ⓐ **が表示されたら、Ⓐ ボタンで何かができる**合図だよ。メカットに乗って移動しているときに Ⓐ が表示されたら、何かがある合図らしいから、Ⓐ ボタンを押して着陸してみよう。

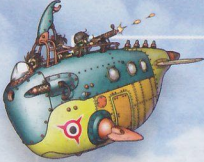
バリアの［**バリバリア**］（モンスターを倒したときの消費 MP が 30 → 10 → 1 の順に進化）で突き進んだり、アサシンの［**シビレダマ**］でモンスターをしびれさせたり、［**ステルス**］で透明になったり。**フィールドスキル**を上手く使おう。

ホワイトやブラックのような魔法使い系のカテゴリーは防御力が低いから、**［たいれつ］で後列に配置**させよう。

コントローラーのボタン設定は、**キャンプメニューのコンフィグ**で変えられるよ。**決定とキャンセルの Ⓐ ボタンと Ⓑ ボタンを入れ替える**こともできるからね。

あーっ!! ジーロ、
マロのことバカにしてるなー!?
マロだって知ってることみんなに
アドバイスするぞー！

う～んとね……そうだ！
腕輪は物理攻撃力、指輪は魔法攻撃、耳飾りは魔法防御、首飾りは物理防御のアップに効果があるぞー!!

あとねー、ステータスの［すばやさ］を上げると、攻撃が早くまわってくるんだぞー!!みんなわかったかー!?

BLUE DRAGON

CREDITS
クレジット

scenario
HIRONOBU SAKAGUCHI
character design
AKIRA TORIYAMA
music
NOBUO UEMATSU
director
TAKUYA MATSUMOTO
art director
YOSHIHITO TAKAHASHI
concept art
MANABU KUSUNOKI
monster designers
HIDEO MINABA
AKIRA TORIYAMA
lead programmer
SHINJI ISEKI
lead planner
MASAHIDE KOBAYASHI
project manager
YUTAKA SUGANO
real time event lead
NOBORU SHIRASU
character motion lead
KEN AWATA
npc model lead
NORIKO OMIZO
shadow & monster model lead
DAISUKE ITO
field map model lead
KOH OKAMURA
world & battle map lead
DAISUKE KOJIMA
special effect lead
TAKESHI OHASHI
sub real time event lead
KEISUKE WATANABE
real time event storyboard artist
DAISUKE SHIMAMURA
real time event A motion lead
SHINGO ITO
real time event B motion lead
RINKO YAGIHASHI
battle lead programmer
MINORU OGAWA
script lead programmer
MANABU KOBAYASHI
monster lead programmer
ATSUSHI GOTOH
battle lead planner
TAKASHI KUROKI
dungeon-map lead planner
YASUNARI SEKINE
town-map lead planner
TAMICHI OHTSU
menu / sound planner
TSUKASA TANAKA
scenario script writer
ATSUHIRO TOMIOKA
monster concept designers
YOSHINORI SAYAMA
ERIC FENG
interface designer
OSAMU YAMAZAKI

character voice

shu
MARINA INOUE
jiro
KOUKI MIYATA
kluke
AYAKO KAWASUMI
zola
HOUKO KUWASHIMA
marumaro
ETSUKO KOZAKURA
nene
NORIO WAKAMOTO
szabo
TESSYOU GENDA
deathroy / destroy
YUJI UEDA
king gibral
DAISUKE NAMIKAWA
fushira
KENICHI OGATA
jiro's father
NAOMI KUSUMI
jiro's mother
HIROKO NISHI
marumaro's father
TAKASHI NAGASAKO
marumaro's mother
KIKUMI UMEDA
yasatt
ATSUSHI GOTO
hinnett
YUTAKA AOYAMA
patriarch of paches town
KOICHI KITAMURA
king ghost
CHAFURIN
village chief of lago village
MASAAKI TSUKADA
sahlia
RYOKO ONO
jeelala
JIN YAMANOI
sura-sura
CHIE SAWAGUCHI
kabura
TAEKO KAWATA
devour village - old woman
TOSHIKO KOMURA
kelaso village - old woman
ROKO TAKIZAWA
silent ku
HIDEO KAZAMA
heat-wave sai
HIROMU KONDO
turbulent mai
EISUKE ASAKURA
raging kesu
JUN OHSUKA
paches town - townsperson
ATSUSHI IMARUOKA
village chief of tata village
RIKI KITAZAWA
noluta village - child
KEI KOBAYASHI
paches town - child
NORIKO OGANE
lago village - child
MEGUMI MATSUMOTO
guard/soldier
HUMINORI KOMATSU
child
KAZUKI MIZUSHIRO
guru-guru
TADASHI MUTOH
female villager
AKI UNONE
KAORI YAGI

MICROSOFT GAME STUDIOS

executive producers
SHANE KIM
PHIL SPENCER
AJ REDMER
NORMAN P. CHUCK
group senior managers
GORDON HEE
RAY NAKAZATO
senior program manager
JUN TANIGUCHI
program manager
YUTAKA NOMA
development lead
YUKIE YAMAGUCHI
art leads
TAKEHIKO AKABANE
game design lead
MASAO SUGANUMA
audio leads
KAZUTAKA YAMAGUCHI
SHOKO IWANO
test lead
KENSUKE HAYASHI
user research lead
JONAH MASARU NAGAI
ux coordinator
HIROMI MIHARA
business manager
TAKAYUKI KAWASAKI
localization prgram manager
TACEY MILLER

MISTWALKER CO., LTD.

marketing producer
KENSUKE TANAKA
studio manager
HIROKO NAKAMURA
marketing coordinator
KYOKO SAITO

SHUEISHA INC.

executive producer
KAZUHIKO TORISHIMA
producer
YU KONDOH
copyright management dept.
TAKASHI WATANABE
weekly shonen jump
HISASHI SASAKI
monthly v jump
AKIO IYOKU

ARTOON

executive producers
YOJI ISHII
NAOTO OHSHIMA
background designers
MORIYOSHI OHARA
MASARU MINOKAWA
MASAHIRO SATO
EIJI TAGUCHI
NAOKO OSAKABE
shadow & monster model artists
HIDETAKA KAKIHANA
KAZUHIRO FUJITA
monster model lead
YOSHIHISA SHIMIZU
monster model artists
TAKUSHI YAMAGUCHI
KAZUYOSHI TAGAYA
MASATOSHI OHMURA
NAHO OHKAWA
MISAO KOBAYASHI
TOMOHIRO NARUSE
ISAO HASEGAWA
MASAYOSHI SHINODA
NAOKI NISHIKAWA
YOSHINOBU KAKIZAKI
MASAYUKI TANO
NOBUHIRO TUCHIYA
main npc model artists
MASASHI TATSUMI
HASHIHITO KOMATSU
SHOGO UEMA
TOMOKO MAEDA
npc model artists
SATOSHI TAMAKI
HIROMI TABUCHI
YOSHIMI HOSAKA
KEN FURUYA
TUYOSHI TAKAHASI
HIROKI KOIKE
CHIHARU HIRAGA
AKIRA MASUDA
TOMOHIRO MORINAGA
TAKAYUKI NAKAMURA
AYUMI MIYAKE
MITSURU KATSUBE
CHIE MATSUOKA
main character motion artists
YOUHEI SUNAMURA
KAZUYO YOSHIDA
KAZUHIDE FUKUZAWA
NAOHIRO ENDO
KAZUAKI NISINARI
TOMOYUKI SHINODA
KOUJI MIYOSI
TOYOTAKE ISHIDA
monster A motion artists
NAOKI MORO
ATSUSHI SUGIYAMA
DAISUKE FUKAGAWA
KEI JYUMONJI
TADASHI TSUKAHARA
NOBUYUKI TAKAHASHI
TAKASHI HIRAMICHI
ATSUSHI SUGIYAMA
TOMOMI SAKUMA
MEGUMI NAGOYA
YUKI ITO
TAKAHIRO ABE
TAKAYUKI UMEMOTO
TAKAHUMI MORO
HARUMI NOGUCHI
YUKI KATO
SHINYA SUGAI
MAKIO UENO
MASAMI NARITA
TSUKASA SIGAKI
DAISUKE KANBAYASHI
monster B motion artists
YUKO HAYASHI
HANAE OKABE
TAKAYOSHI NIHEI
SHUNSUKE KANADA
HARUYA TAKESHITA
EMIKO MICHISHITA
AYA IGARASHI
KEN TAKAHASHI
KENICHIRO KUMAO
monster C motion artists
RYUZO ABE
NAOKI TAGUCHI
SYUNSUKE UEMATSU
ATSUKO KATAKURA
ARITOMO SAEKI
JUNNA SATO
SHINO NISHITANI
HIRONARI HASHIMOTO
YOSHIYUKI YAJIMA
ATSUSHI YOKOYAMA
npc motion artists
TOMOATSU GODAI
TAKAHIRO MIYAJI
KAORI TAKAHASHI
MASAYASU YOKOSE
TAKAYUKI HIRANO
HIDEAKI SAKADO
RYO MIYATA
main background artists
TOMOHIRO ISHINO
KAYO HOSHINA
TAKAMI MATSUO
SHINJI NARIAI
NAOKO WATANUKI
YUKA SAITO
TORU SHOJI
town map model A lead
EIKO NISHIMINE
town map model A artists
YOKO HONMA
TAKAHARU SUZUKI
TAKESHI WAKABAYASHI
HIROOMI YAMAZAKI
SATOSHI TERADA
MASAYUKI ENDOU
YUKIE CHIBA
TAKANORI DAITO
AKIRA FUJISAKI
AIKO SHINOHARA
OTOKAZU EDA
YUSUKE WATANUKI
KAORU TAKINO
KENGO MIYAKUNI
YUMIKO SUGIHARA
ATSUSHI NUMATA
NAOSHI ITO
HIDEYASU ISHIHARA
town map model B manager
TARO MURAYAMA
town map model B lead
HITOMI HATTORI
town map model B artist
KAZUE SAITOU
SORAMI OKASHITA
MEGUMI WATANABE
AKITO NIWANO
town map model C lead
HIROYUKI SEKIGUCHI
town map model C artists
YUUKI YOSHIDA
SHOU KUMAGAI
SAORI YANO
dungeon map A model lead
TAKASHI NINOMIYA
dungeon map A model artists
YASUHIRO SHIMADA
KAZUHIRO AKIYAMA
TAKASHI NAKAGAWA
HIDETOMO TOTSUKA
KEIHAN FUJII
AYUMU KAWAMOTO
KAZUHIRO OKUMA
MIKIO OKUBO
AKANE OKAWA
KAZUYA NANJO
dungeon map B model manager
MASAYA ISHIZUKA
dungeon map B model lead
HIDEAKI KATO
dungeon map B model artists
REINU TAKENAKA
YUKA ITO
KAORI KITANO
AKIKO KUBO
MASAYA ANNO
SHINO HIRANABE
DAISUKE KATO
SATOSHI HIGUCHI
battle & event map model artists
ANRI KOBAYASHI
RYO OTA
HISANORI OHYAMA
SHOGO KUNIGAMI
world map model artists
GO KAKAZU
NAOMI KITAZAWA
MAI OIKAWA
YUTA NORO
MAIKO YAMAMOTO
YUKIKO ESAKI
TOMOMI IMAZU
MOTOHIRO YAMADA
battle effect manager
KEIICHI OKAWARA
battle effect lead
TAIZO INUKAI
battle effect artists
KANAKO SANO
YUJI TAGO
IKUKO MATSUMOTO
SHUICHI MURATA
CHIAKI ASAKURA
OSAMU YAZU
SATORU WATANABE
MASATAKE KANEOKA
YOUHEI FUJII
YOUSUKE HISASUE
KEIICHIROU KUSANAGI
map effect artists
YOSHIAKI HONMA
KEISUKE SAITO
HIROTASU ISHIDA
interface designers
TAKESHI YAMADA
AOI NAKAMURA
item designers
TAKESHI MATUZAWA
MAMI HORIGUCHI
KEI IRITA
PAKU SHIN
real time event authoring artists
MAKOTO YAMAMOTO
GEN SHIOMI
TAKUMA SUGAWARA
HIDETO SUZUKI
KOUICHI OKADA
real time event motion lead
SHINJI HARADA
real time event motion artsts
TAKANOBU MIYAZAWA
WATARU HORIKAWA
YOSHIAKI OGURA
ERIYA ASHINO
WATARU NAGANO
ATSUSHI HASHIMOTO
TADASHI CHIBA
SHINOBU KAWAI
TAKASHI YOKOYA
NORIAKI ISOGAI
NORIAKI KAKEI
DAISUKE SATO
AKITOYO NARASAKO
YUMIKO FUJISHIMA
CHIAKI OMOTE
SHIZUE YOSHITOMI
YOSHIHISA HORIKAWA
KIMIKO HIRATA
MEGUMI SUZUKI
MAYU ABIKO
CHIAKI KANG
TAKAHIRO KWAMURA
TAICHI SUZUKI
real time event B sample picture artists
YUICHI UCHIDA
NORIHITO FUKUDA
MICHIKO MUTO
KEITA USAMI
YUTAKA ISHIDA
KAZUAKI DAIMON
npc concept designer
TAKAHIRO KAJIMOTO
concept model artist
HIROSHI ARAI
2d design supports
TAKAO WATANABE
MANAMI WATABE
HIROYUKI ISHIYAMA
SAYURI NISHIKAWA
MIO OHTA
RISO FURUYA
gimmick programmer
TOMOAKI MATSUKAWA
sfx programmer
MASASHI OGAWA
UI programmer
KAZUTSUNA KURISU
event programmer
TOMOYA TATEISHI
system programmer
SHUNSUKE SEKIKAWA

shooting programmer
HIROYUKI TORII
effect/carriage programmer
TAKUTO NAKAMURA
programmers
KENTA WATANABE
YASUNORI HIRATA
YUTA KAWANO
KOJI KAIFU
DAISUKE KOIKE
KENYA SHIMAZAKI
boss-monster planners
TAKAMICHI NITTA
MINORU KAWAMURA
monster planners
HIDENORI OIKAWA
TOMOHIDE HAYASHI
DAISUKE TAKAGAWA
RYO SATO
HIROSHI HASOBE
dungeon-map scripters
MASAAKI SHIMOMA
YUUSUKE NAKADAIRA
NAOYA IIDUKA
AKIHITO OHGINO
town-map scripters
DAISUKE MORIWAKI
KAZUYOSHI ISARI
JAEYOUNG LEE
world / mechat planner
SHUETSU KADOWAKI
lead tester
JUN IMANISHI
planners
TAKEO NISHIYAMA
SHIROU JIBIKI
TAKAYOSHI YARIMIZU
MITSUAKI SHIBATA
NAOYA KAWAHIRA
YOUSUKE WATANABE
YUKI HIRANO
SHOICHI WATABE
NAOKI KUSABA
MASARU YONEZAWA
KENJI KURONO
NORITSUGU MIYAO
DAI MIZUGUCHI
TAKASHI TANAKA
HIROTO SAIKI
MASAYA KANEKO
KOICHI NISHINO
KAZUYOSHI TSUGAWA
SHINO TAIRA
collision planners
TSUTOMU ABE
CHIZURU ONODERA
TAKUYA MATSUDA
KAZUKI KOBAYASHI
YU HAMANO

music
all composed
NOBUO UEMATSU
all words
HIRONOBU SAKAGUCHI
arrangers
SATOSHI HEMMI
HIROYUKI NAKAYAMA
recording engineer
TAKASHI SASAKI
(Sony Music Studios Tokyo)
assistant engineers
MOTOHIRO NOGUCHI
(Sony Music Studios Tokyo)
SEIJI ITABASHI
(Sony Music Studios Tokyo)
AKITOMO TAKAKUWA
(Victor Studio)
SHUNSUKE SHIBUSAWA
(Sound City)
Jo-ko-Ke-ta
(Sound Arts)
recording coordinator
TAKAYOSHI IKEDA
(Voice & Heart)
recording director
YOSHIAKI ISHIWATA
(Voice & Heart)
assistant producer
KAZUKI ADACHI
(Aniplex)
producers
SOICHIRO SANO
(Aniplex)
JIRO AMBE
(Voice & Heart)

recording
voice recording engineer
YASUHIKO MIYASAKA
studio booking manager
IZUMI ARAI
voice recording directors
YUKA SASAKI
HIROKI SATO
voice recording supervisor
MASAYA HOJO
voice recording producer
MANABU SAITO
voice recording assistant producer
SHINTARO ODA

sound effect
sound design manager
YUKIFUMI MAKINO
sound effects
YASUFUMI FUKUDA
HIDEAKI MIYAMOTO
YASUAKI MATSUMOTO
mixing engineers
MASAO KIYOTA
TOSHIHIRO HAYANO
assistant sound creators
YOSHIJI KOBAYASHI
SHINYA SAMESHIMA

CG Cinematics by ROBOT
producer
MIKITAKA KURASAWA
technical supervisor
IKUO NISHII
production manager
JUNJI KAWAGUCHI

Storyboard Unit ufo table
storyboard producer
HIKARU KONDO
chief storyboard assist
KATSUMI TERAHIGASHI
storyboard production manager
HITOMI ODASHIMA
storyreel editor
YASUYUKI FUJII
production manager
TADASUKE KIYOYAMA

Computer Graphics Unit Shirogumi Inc.
producer/animation supervisor
YOUICHI OGAWAI
CG director
YOSHIHIRO KOMORI
sequence CG directors
NAOTO TAKAHASHI
MANABU KOIKE
chief CG artists
SHINYA OHASHI
YUUTA HATSUSHIKA
YUI SUZUKI
DAISUKE SHIONOYA
CG artists
NORIAKI SAKA
MASAYOSHI YAMANE
SUNG YI FANG
TOMOAKI KAJIKAWA
IKUMI MINAGAWA
YUTARO KISHIKAWA
TAKAHITO ASAKINO
YUTA SUKEGAWA
MASAHIRO YASUDA
YUU HOSHI
TETSUO MAEDA
AYAKO SHIGEISHI
RIEKO YAMAMOTO
KIM JUNG HYO
ASUKA ONO
KONOMI WATANABE
TAKAAKI OKAMURA
TOMOHIRO KUROKAWA
SHINJI TANAKA
TAKASHI KIKUCHI
RYUUJI HIDA
production manager
MAYU OMATA
CG support artists
KAZUHIKO TAKAHASHI
NORITARO SHINOZAKI
TSUKASA SAKAMOTO
NATSUMI HANEISHI
promotion movie CG director
RYUICHI YAGI
promotion movie CG artists
YOSHINORI TAGAWA
TAKEYUKI SUZUKI
SACHIKO YOSHINO
MASANORI NUMAGUCHI
MIZUKI TATSUNO
software development
MASARU KUBOTA
system management
MASARU SUZUKI
RYUJI SUGIYAMA
CG artist
UTAKO KOMORI

Jet studio Inc.
CG producer
TOMONORI KUBOKAWA
CG director
SATOSHI MOCHIZUKI
CG animators
ATSUSHI INOUE
YASUYUKI BANDAI
HIDEKI ITOU
CG background sets
TOMOHISA ODA
CG artist
MITSUGU ISHII

Live Company Ltd.
CG director
HIROMITSU KOHSAKA
CG artists
SEI ITO
GORO TOKUDA
SHINNOSUKE TOHMA
HIROYUKI MITOMO
YOSHIFUMI TOGASHI
TAKAYUKI HATAMA
TAKASHI TERASAWA
MASAYOSHI SHIGYO

Sunny Gapen., Ltd.
chief CG artist
TETSUYA KITAGAWA
CG artist
YOSHIYUKI ODAJIMA
lead CG artist
KAIHEI HAYANO

print
dtp director
MASASHI NAGAKURA
dtp designer
AKI YOKOYAMA
manual writer
OSAMU NAKAZATO

test
test manager
ROBERT LAMB
test lead
HIDEAKI MATSUOKA
KOJI OTA
MASATO SASAKI
SAKIKO KANO
MIYUKI SAKATA
CHRIS HIND
MIHO HORIUCHI
TONY CHU, JR
assistant test leads
MANABU ENDO
TAKAMI KURAMOCHI
sde / test engineers
TOMOKO FUKUI
YOICHIRO KATAOKA

Microsoft Game Studios
group senior manager
ANDREW FLAVELL
development leads
TOMOYUKI HOSHI
TAKEYUKI OGURA
JUNYA SHIMODA
art leads
KENTARO YOSHIDA
KOJI KUBO
game design manager
YUKIO FUTATSUGI
game design leads
KATSUHIKO YAMADA
HIROYUKI TSUNODA
YASUTAKE NAKAYAMA
group senior manager
RICHARD NEWMAN
audio director
YOSHIKAZU KAMATA
user research manager
DENNIS WIXON
user research lead
KEVIN KEEKER
user research engineers
HIROKO NAKATA
DANNIEL GUNN
JUN KIM
user research assistant
NATSUKO NOZAWA
tnt engineers
JON BURNS
ANNA SWEET
content publishing manager
LAURA HAMILTON
content editor
JEYEN BARHAM-KAIEL
document design lead
JEANNIE VOIRIN-GERDE
senior business manager
ALFRED TAN
assistant business manager
EIICHIRO KOJIMA
localization program managers
MASAKI AKAHANE
YUMIKO MURPHY
administrative assistants
YUKO KUSAKABE
TAKAKO ONODERA
translators
EDGAR COOKE
MIHO MURANO
YUMIKO ESHIMA
KOKI TAKEDA
operations engineer
GRAHAM BELL
asset management
TAKESHI KONO
program managers
TSUTOMU UCHIDA
TOSHIHARU TANGE
ISAO MURAYAMA
MICKY YAMAGUCHI

Microsoft
general manager
TAKASHI SENSUI
group product manager
JOJI SAKAGUCHI
senior product manager
MAIKO HATA
ethics and cero managers
ATSUSHI UNO
TAKASHI KOGURE
print production specialists
FUMIO YANAGIDA
EIICHI OGAWA
group product manager
RAJA SUBRAMONI
global product manager
HEES KYUNG
xbox release manager
WILLIAM BACON
account manager
MINAKO KODAMA
testers
NOBORU NARIGASAWA
TEPPEI KOIKE
SHINYA UTSUMI
CHIKA KAMEYA
RIE INAMOTO
MITSURU YOSHIKAWA
YOSUKE FUJIWARA
HARUKI KOMIYAMA
MAKOTO NAKAMURA
YUTAKA USHIKUBO
YUKI TOYA
MASATERU YAEO
KEI SETOGUCHI
SHIHO TAKIMOTO
NAOHITO SHIMOHATA
TOMOYA OKADA
YUKI KOMABA
KEIICHIRO MIKADO
KAZUMI ITO
KOTA MACHIYA
SHINPEI KURIHARA
TOMOAKI SATO
YUKI HASHIMOTO
NORIYOSHI SATO
AYAKO SEKIGUCHI
JUNICHI SOEDA
MUNEO NUKAGA
JUN TAKEMOTO
YOSHITERU NISHIKAWA
YUSUKE NONAKA
YOHEI OSANAMI
KEIKO MORISHITA
TAKAHIRO MURATA
YOSHIYUKI OOTAWA
RYOSUKE MAKABE
MASAKI MORI
NORIMASA KASAI
AKIRA MATSUDA
AKIHIRO SAGAWA
MASARU TAKEYOSHI
DAISUKE NOGUCHI
HIDEKI SUGIMOTO
DAISUKE SUNAMORI
YUTA YOKOO
KENTARO NAMIKI
TOSHIYUKI EMOTO
MASAMI OBAYASHI
RYO OOKAWA
TOSHIYA OKAMOTO
HIROKI KITSUYA
KENJI MORI
HISAHUMI NISHIHARA
JUNSUKE MISAWA
MIYUKI OOYAMA
RYUSUKE YAMANAKA
TAKEHIRO SAITO
TATSUNARI YAMAMOTO
YASUO SUZUKI
ATSUYUKI WAKABAYASHI
KAORU NAKAYAMA
NAOKI UEDA

special thanks
ALEXANDER O. SMITH
NAOKO MULDOWNEY
KEIKO A. JAFFUEL
YOSHIHIRO MARUYAMA
KENTARO KAWAI
WATARU MATSUOKA
DAISUKE FUJIMOTO
HIDEHIKO SAKURAI
ATSUHIKO SUZAKI
TAKAHIRO ASAHI
SOKICHI SHIMOOKA
YUSUKE TERATANI
NOBUKO IZUMIDA
KIMIE INAGI
JUNICHI YANAGIHARA
HIROKO MARCINKOWSKI
TERUKO SASAKI
AKIRA FUJII
MITSUTOSHI OZAKI
DAISUKE FUKUGAWA
TOMOYOSHI SAKAGUCHI
SATO LAURA MICHELE
RARALIO
TADAO TORISHIMA
KENJI NAKAMURA
KEIKO MIYAKODA
KIYOTAKA KAWASAKI
JUNKO SAKURAI
MASAKATSU YAMAGUCHI
HIROSHI HIRAGA
HIROTSUGU KOBAYASHI
KIYOSHI MIYAGI
JUNICHI OHTA
TETSUYA NAKAMURA
SATOSHI TAKEDA
KENICHI HARADA
YASUHIKO MATSUO
TOMOHIRO HAGIWARA
NORIHIRO ADACHI
GOSUKE SUGIMURA
NOBUYUKI MARUYAMA
HIROYUKI KAWAGUCHI
MASAYA AMANO
TETSUYA TAKAHASHI
TADAYUKI HOSHINO
NAOKI MATSUMOTO
NAOTO NAKAGAWA
MICHIO OKAMIYA
MASAKATSU TAMURA
MASAAKI AMANO
TAKEHIRO KAMINAGAYOSHI
Microsoft Game Technology Group

" ETERNITY "
vocals performed by IAN GILLAN
(IAN GILLAN appears courtesy of immergent Records)

" WATASHI NO MIZU TO SORA "
" HAPPY BIRTHDAY "
vocals : AYAKO KAWASUMI

" BAD BUT BAT "
vocals : ETSUKO KOZAKURA

Xbox Live® について

Xbox Live は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です *。

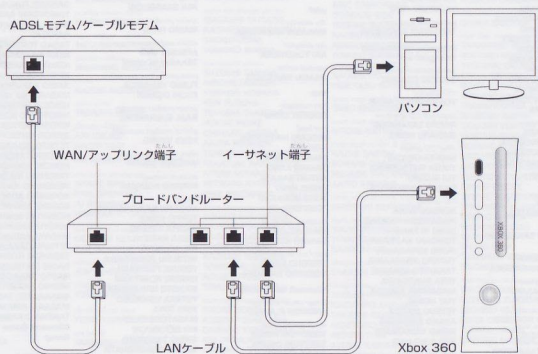
Xbox Live では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます *。

さらに、Xbox Live マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます *。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。『ブルードラゴン』はコンテンツ ダウンロードに対応しています。

Xbox Live を利用するために

Xbox Live を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox Live サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox Live サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox Live の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。
詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

サポート情報

■ お問い合わせ先

マイクロソフト株式会社
Xbox カスタマー サポート 0120-220-340
※フリーダイヤルがご利用いただけない場合は 03-3570-8261 をご利用ください。
詳しくは次の URL をご覧ください。 http://www.xbox.com/jp/support/
受付時間: 10:00 ～ 18:00 (弊社休業日、日祝祭日を除く)
ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

■ 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。

ファックス番号: 0570 - 000 - 560

※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いいたします。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は NTSC J が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

Printed in Singapore